DICATEKA



Uma coleção das melhores dicas publicadas nas Cartas Circulares do Clube dos Applemaníacos de março/85 até dezembro/87

UTILITARIOS

No livrinho **"101 QUESTIONS AND ANSWERS ABOUT DBASE II"** as páginas 156/157 simplesmente não existem (falha da editora).

Nossa cópia de **ABSTAT** (A-036, A-037/A) só aceita até 4 variáveis.

SCOOB-DOO conseguiu ligar no Cirandão somente após 45 dias de tentativas. Ele finalmente entrou no ar com **AE PRO** (D-058/A) e nossa indicação da posição das chaves na placa Super Serial. Ele mandou avisar que com o TI da Unitron só se pode usar letras maiúsculas com AE PRO e que após completar a ligação, você deve teclar SPACE BAR e em seguida RETURN para terminar a entrada de letras aleatórias e entrar no RENPAC. O novo manual para entrar via RENPAC pode ser obtido na Embratel.

ANIMATE (G-077/A) só funciona sem a etiqueta trava de gravação.

Você já tentou usar o FORTRAN-80 (A-012/A) e comparar com o APPLE FORTRAN, apresentado no Sistema Operacional PASCAL (D-024)? Virei tiete do sistema PASCAL do APPLE: o editor é uma maravilha, compila rápido, entra no modo editor com o cursor em cima do êrro, é todo cheio de prompts, permite misturar FORTRAN com rotinas em PASCAL e vice-versa, etc.. Compilar o FORTRAN-80 é morte lenta, pois ele não tem um editor de programas. Olha, que trabalhar em CP/M para mim é fácil, mas depois que conheci o **APPLE PASCAL** (D-044/045) minha vida mudou... (violinos ao fundo) Recomendo esquecer o Fortran (ou Basic) e usar Pascal (a linguagem), ou se fizer questão, use o APPLE FORTRAN em PASCAL (sistema operacional). (JARARACA)

No utilitário **BAG OF TRICKS 2** (D-147/B) a opção de 80 colunas só funciona na opção ZAP se você seguir corretamente as instruções do manual no capítulo 6, páginas 28/29. (DISK FULL)

O **BEAGLE MENU** (Coletânea de setembro/85) pode ser "configurado" para mostrar diversos tipos de arquivos, não somente arquivos travados (ver linha 108 do programa). (RAP)

O **BLAZING PADDLES** (D-116/A) também é um ótimo programa complementar para o TAKE 1 (ver "Dominando o TAKE 1" publicado no O GANCHO de julho/87). Este programa é compatível com TAKE 1 e PIXIT e permite capturar "windows" em disquete. Isto é, você pode transferir trechos de determinadas telas para outras. (ZARDOZ)

Na Coletânea de setembro/85 incluimos o programa **BUSCARTIGOS**, um banco de dados sobre artigos publicados em revistas. Chegamos à conclusão que não se deve usar vírgulas nas entradas de dados porque o programa usa o comando INPUT. Também o arquivo de Magic Window "INSTRUCOES BUSCARTIGOS.MW" deve ser rebatizado com o nome "BUSCARTIGOS.MW", pois o MAGIC WINDOW não consegue achar arquivos com nomes com mais de 15 caracteres.

Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir catálogos de disquetes preparados pelo Clube (por exemplo, as Coletâneas) devido aos caracteres estranhos. Para consegui-lo, recomendamos o **COPY II PLUS 4.3** (opção #2 da SELECAO DO GANCHO).

Para personalizar a primeira tela que aparece no boot de um disquete em **CP/M** (sistema 60K), basta usar um bom editor de setores como COPY II PLUS 4.3 (item #2 na SELECAO DO GANCHO). Verifique a trilha #2 setor $F de qualquer disquete do Grupo A do acervo e encontrará a introdução do Clube quase no final do setor. Prepare várias cópias para experimentar, alterando a gosto. Você pode mexer a partir do byte $B6. Não esqueça de colocar $0D 0A no final de cada linha do texto que você quer exibir na tela.

Se você não consegue se lembrar como utilizar o comando PIP em **CP/M** para copiar arquivos, sugiro o CP/M POWER (A-008/B). Com o comando "COPY", você verá um diretório com os arquivos numerados Basta indicar os números correspondentes aos arquivos desejados e o drive que receberá a cópia. Fácil, não é?

Há um "bug" no próprio **D CODE** (B-009/A). Se você utiliza notação científica e pede "Shorten Variable Name", o resultado sai bagunçado. Por exemplo, a linha "IF T=1 THEN G=P*1E5" ficará "IF T=1 THEN G=P*1A" (errado!!!). Também a opção Check não acusa a ausência da linha 100 (inexistente) ao checar o comando "IF X = 1 THEN 100". (MANCHA NEGRA)

A memória disponível não é suficiente para seu programa em Applesoft? Além das outras vantagens, o **DAVID-DOS II** (D-080/B) oferece a possibilidade de transferir o DOS para a expansão de 16K, liberando assim aproximadamente 10K de memória. (HAN SOLO)

O tutorial **dBASE LESSONS** (A-032 e A-033) exige 2 drives.

Diversos associados já nos ofereceram o **DISK DRIVE ANALYZER** da DATALIFE (em inglês ou francês). Já temos este programa, mas não o colocamos no acervo por acharmos que ele não funciona adequadamente (não acusa defeitos em drives com defeito). Até o programa original que testamos uma vez não funcionou.

Às vezes encontramos disquetes aparentemente com defeito e que não aceitam formatação. Podemos contornar esta situação utilizando o **DISK PREP** (D-066/B) que simplesmente inutiliza os setores defeituosos, modificando o VTOC na trilha $11 setor $0 para indicar estes setores como se estivessem em uso. Uma outra opção é a de tentar formatar o disquete várias vezes com LOCKSMITH 6.0 (C-002/A). Este programa é bastante insistente e já conseguimos recuperar muitos disquetes desta forma.

O programa **DOS MOVER** (D-028/A) só funciona se tiver uma placa de 128K tipo Saturn no slot #0. No GPLE (B-008/B) há um utilitário que serve para mover DOS para qualquer placa de 16K de memória.

O E-Z **DRAW** (D-062/A) exige o uso de paddles ou de um joystick. Mesmo assim, você pode encontrar dificuldades para operar este programa com o Compopad ou joystick. Deve se alterar a linha 30 do programa conforme segue: 30 QQ = X : WW = Y : X = PDL(0) + VU : Y = PDL(1) : IF Y > 191 THEN Y = 191. <MACIEIRA*****>

Regulamos (a turma de Salvador) com sucesso a velocidade de nossos drives com **EDD V3** (opção #7 na SELECAO DO GANCHO). Após este procedimento, muitos I/O ERROR's foram evitados. <RODAN>

O **EINSTEIN COMPILER** (D-059/A) deve ser utilizado sem a etiqueta de trava de gravação. <APPLEMAN>

O programa **FLASHCALC** (D-109/A), com 128K em qualquer slot exceto o slot #0, funciona normalmente, mas apresenta o defeito de não ler ou gravar arquivos. Reposicionando a placa de 128K no slot #0 resolve-se o problema. <BIONICAO>

No programa **FONTRIX V1.5** (D-097/A), se precisar reconfigurar e salvar a nova configuração, é necessário remover temporariamente um arquivo do disquete (sugerimos o HELLO), pois no processo de configuração o programa cria um arquivo temporário no disquete e como o disquete se encontra cheio, a reconfiguração não se completa. Ao rodar a demonstração, não a interrompa no meio, pois isto destruirá o arquivo "GRAFFILE".

Lançamos o programa **FRIDAY!** (A-035) com a observação que ele só funciona com 3 drives. O terceiro drive poderá ser substituido pelo Pseudo-Disco (I-001/B), utilizando uma placa 128K tipo Saturn. Fornecemos o FRIDAY! no Sistema CP/M de 56K para ser compatível com Pesudo-Disco (que não funciona em 60K).

O **GAMEMAKER** (D-162) só funciona no TK 3000 (para mostrar telas em alta resolução) sem a placa TK-Works. <BARBA RUIVA>

Descobrimos que **GRAPHICS EXPANDER** (D-225) não funciona no Apple IIe. SINCAPPLE achou uma técnica interessante e eficaz para rodá-lo no IIe. Boote o COPY II PLUS 5.5 e selecione a opção "Bit Copy". Não faça nenhuma cópia e saia do programa através do "Quit", colocando o GRAPHICS EXPANDER no drive. Este "boot indireto" funcionará mesmo quando o boot normal não der certo. O TKEZEIRO conseguiu rodá-lo no seu IIe retirando a placa de 80 colunas.

O **GRAPHICS EXPANDER** (D-225) pode ser operado pelo teclado usando-se CTRL com I/J/K/M para as direções e ESC como se fosse RETURN (os mesmos comandos de NEWSROOM) <SCANNER #1>

O programa **INIT 36T** (Coletânea julho/85) pode ser modificado para inicializar um disquete em DOS com 40 trilhas utilizando "POKE 48894,40 : POKE 46063,40 : POKE 44725,160". <CHUPAO>

No **KRAKOWICZ FILES** (D-096/B) o arquivo "BASICS 6.MW" está vazio (apenas 1 setor) e os arquivos "BASICS 8.MW" e "BASICS 9.MW" só podem ser lidos pelo MAGIC WINDOW.

O **KYAN PASCAL** (D-154/B) funciona bem para compilar programas pequenos. Entretanto, com programas maiores o compilador não aponta nenhum erro e gera o código executável, mas na hora de rodar não acontece nada e ele cai no Monitor. <ZAPROG>

As fontes no **LARGE FONTS** (D-023/A) do Clube aparentemente foram mexidas. Por exemplo, as minúsculas do NORMANDY ITALIC se encontram em 4 outras fontes. <PERRY MASON>

Fornecemos o utilitário **LETTER PERFECT** (E-027/B) configurado para 40 colunas, mas este pode ser configurado para 80 colunas.

Se você pretende travar seu programa com **LOCK-IT-UP** (D-006/A), você ainda pode utilizar DOS normal para um disquete de dados. Para ativar DOS normal, utilize o comando "CALL 47741" e para ativar novamente o DOS protegido (para ter acesso ao disquete travado), utilize o comando "CALL 47721".

Quem utiliza 2 ou mais micros já deverá ter notado que muitas vezes disquetes de DOS funcionam em um micro e não em outro. Normalmente, problemas ocorrem em situações onde um disquete foi formatado num sistema e depois foi usado num outro sistema onde a velocidade do drive é muito diferente. Assim são provocados erros de checksum em certos setores, resultado erros de "I/0" quando o arquivo for chamado. Muitas vezes isto pode ser resolvido fazendo-se uma nova cópia do disquete inteiro (usando, por exemplo, **LOCKSMITH** rápido) com um drive que consegue ler o disquete. Neste processo de cópia, todos os setores do disquete ficam regravados na mesma velocidade, permitindo acesso confiável por drives de velocidades diferentes.

No **LOCKSMITH 6.0** (C-002/A) a opção "I" (Inspetor/Watson) só funciona depois de apertar a tecla L "Load Ram Card" (exige 64K).

No **MAGIC SLATE** podemos entrar no menu de configuração se apertarmos CTRL-C durante o boot. Desta forma, dá para mudar a configuração de impressora de acordo com seu equipamento. Um CTRL-T a partir do menu principal serve para chamar um menu com utilitários (de disco). <XYKO, CORONEL KLINK e SKY FOX>

Existe um tipo de "teclado inteligente" que ativa os comandos especiais através das teclas CTRL + SHIFT. Por exemplo, o comando em Applesoft "PRINT" e acionado pela combinação CTRL + SHIFT + P. Entretanto, esta mesma sequência de teclas é utilizada pelo **MAGIC WINDOW** para sair do editor e portanto, quem tem este teclado inteligente só pode sair do editor de MAGIC WINDOW com RESET. Descobrimos agora que existe uma outra opção para sair do editor de MAGIC WINDOW: CTRL + SPACE BAR.

No **MAGIC WINDOW** você pode conseguir acentuação usando a sequência CTRL-B H (retrocesso). Por exemplo, "c" com cedilha pode ser formado com a sequência "c" + CTRL-B + "H" + "," e "a" com til pode ser formado com a sequência "a" + CTRL-B + "H" + "4". Os acentos agudo e circunflexo podem ser obtidos da mesma forma, com a utilização do retrocesso. Este tipo de acentuação independe do hardware. A tela ficará bagunçada mas na impressora sairá certo. O resultado fica melhor com as letras minúsculas. <HAGAR>

Se você usa muito o **MAGIC WINDOW**, monte um arquivo padrão para cada formatação e salve os vazios. Assim, basta chamar o arquivo padrão para formatar a página do jeito que você quiser. Você pode incluir títulos para formar cabeçalhos, etc. <GANCHO>

MANAGING YOUR $ (G-051/052/053) exige 128K, 80 colunas e 2 drives. Se você tiver apenas 1 drive, não dá para operá-lo.

Em **MBASIC**, os POKE's 33/34/35/36 correspondem aos endereços $21/$22/$23/$24 em hexadecimal. Quando o microprocessador Z-80 assume o controle do computador, estes endereços são "relocados" para $F021/$F022/$F023/$F024. Portanto, para limitar a largura da tela para 32 colunas, o comando será "POKE &HF021,32" <DUNGA>

O livro sobre **MICRO-PROLOG** (206 pag) que temos no acervo está em acordo com o programa em CP/M (A-042/B), mas há 2 observações: O editor funciona igual ao editor de MBASIC e o comando "ALL-TRACE" deve ser usado como "WHICH-TRACE". <JARARACA>

Para operar os "Desktop Acessories" (calculadora, etc.) no **MULTISCRIBE 2.0** (G-030) e necessário instalar este módulo no programa. Infelizmente, nós ainda não dispomos deste módulo.

MUSIC CONSTRUCTION SET (S-042/B) é muito bom e você pode compor música a vontade. Entretanto, na hora de tocar, o Apple sem a placa "Mockingboard" (no slot #4) não consegue reproduzir muita coisa da música. <HAGAR>

Para utilizar o programa **MUSIC CONSTRUCTION SET** (S-042/B) o slot #4 devera ser deixado vazio. O programa indentifica qualquer interface como se fosse o Mockingboard e fica atrapalhado.

O módulo "Cash Flow" do pacote **OPERATION RESEARCH** apresentou problemas para alguns associados. A solução é a de modificar as dimensões dos arrays.

PFS: FILE / PFS: REPORT (Coletânea) só funciona com 64K.

PINPOINT (G-025) só funciona no IIc ou no IIe Enhanced.

No jornal "O GANCHO" de abril/87 explicamos como configurar o APPLEWORKS V1.2 (G-001) para rodar no Apple II+, utilizando o **PLUS-WORKS** (G-022/A) para efetivar a modificação. Infelizmente,

esquecemos de um pequeno detalhe. CRACKER nos lembrou que para os micros da marca Unitron, deve ser feito também o "patch" para ProDOS, publicado na Carta Circular de abril/86. Caso contrário, o programa congela na tela inicial de ProDOS.

O **PRINT SHOP '86** (D-175/B) só imprime a cores na impressora IMAGEWRITER II da Apple Computer. <SUPER-PIRATAO>

COAL conseguiu rodar the **PRINT SHOP '86** com um Grappler+ e impressora EN-1090 no TK3000 com a configuração MX-80/Epson APL.

No **PRINT SHOP DEMO** (D-062/B) com o comando CTRL-A selecionamos um demo de telas em alta resolução com animação. <MR. COPIA>

Montei um disquete com partes de TRIPLE DUMP (B-007/A) e **PRINTERS WORKSHOP** (D-089/A) para utilizar as melhores partes desses 2 programas. Segue uma listagem do novo catálogo:

*A 005 A	*B 019 F.GRAPHIC	*A 010 FRONTOFFICE
*A 043 TRIPLE.BAS	*B 009 F.SMALL.SQUARE	*B 003 CURSORS
*B 004 TRIPLE.OBJ2	*B 034 PIC.HELP.EDIT	*B 017 F.APPLE
*B 002 TRIPLE.OBJ4	*B 033 PIC.FINEGRID	*B 017 F.BLOCK
*B 003 PRINTER.INFO	*B 005 PRINT	*B 006 F.MINI
*A 005 WORKSHOP	*B 013 TRIPLE.OBJ1	*B 007 F.SM.STANDARD
*A 023 JTYPER	*B 002 TRIPLE.OBJ3	*B 034 PIC.LABEL
*B 034 PIC.FRAME	T 002 TRIPLE.INFO	*B 034 PIC.SURFACE
*B 007 F.ASCII	*B 019 DUMP	

OBS: "PRINT" é o arquivo "TRIPLE.DUMP"; "WORKSHOP" é o "HELLO" do PRINTERS WORKSHOP; "A" é o novo "HELLO", com saída para "PRINT" e "WORKSHOP" .<EL BUCANERO>

Para montar um show de slides utilizando telas de alta resolução, sugerimos o programa **PRINTERS WORKSHOP** (D-089/A). Neste disquete há um arquivo chamado "Frame" com uma borda bonita para montar telas de texto. Para demonstrar estas telas automaticamente com um temporizador, utilize o arquivo "Telas" da Coletânea de Abril/85, devidamente modificado.

Normalmente fornecemos o **PRINTMASTER** (D-151) com as etiquetas de trava de gravação, mas estas devem ser removidas para não provocar problemas no módulo "Card" (aparece "ROGERIO" na frente dos cartões). Alertamos que este programa não imprime com a placa Graph+ da Unitron.

Com a chegada do ART GALLERY #1 (D-171/A) com desenhos para **PRINTMASTER** (D-151), confirmamos que os desenhos são intercambiáveis com os do PRINT SHOP '86 (D-050/B). Você pode usar os desenhos do PRINT SHOP no PRINTMASTER e vice-versa.

Não há necessidade de "desproteger" **ProDOS** na mais recente versão do EXATO PRO da CCE. Aparentemente, a CCE alterou o monitor (na EPROM F8) para ser compatível com ProDOS, mesmo aparecendo "EXATO-PRO" quando se liga o micro. <DR. FREUD>

Na versão **1.0.1 de ProDOS** o comando PRINT CTRL-D ou PRINT CHR$(4) deve ficar no princípio da linha. Este defeito já foi corrigido na versão 1.1.1. Utilize o comando "PR#" para desligar ProDOS e "CALL 976" para ligá-lo novamente. O comando POKE 48646,44 com ProDOS ligado provocará bagunça com todos os comandos, menos RUN, CAT e CATALOG. Com ";" na frente, isto não acontece. <MACIEIRA*****>

Se algumas versões de **ProDOS** não funcionam no seu micro, localize uma que funcione e copie o arquivo para a versão que não funciona (faça um Back-up primeiro!). <SINCAPPLE>

O **PRODOS USER'S DISK** (D-038/A) fornece os utilitários básicos para ProDOS, mas este vem na versão 1.0.1 (já antiga). Para atualizar este disquete para a versão 1.1.1, basta transferir para ele os arquivos PRODOS (SYS) e BASIC.SYSTEM (SYS) de um outro disquete em PRODOS 1.1.1.

O **PROFILER** (D-121/A) pode ser configurado para 40 colunas. A partir da primeira tela, tecle RTN, RTN, 5, 4, 6, 0 e depois reboote. <VELHO BARREIRO>

PSEUDO-DISCO para CP/M (I-001/B) com a placa de 128K RAM não funciona no sistema de 60K, mas sim no sistema de 56K. <HAN SOLO>

O **PSEUDO-DISCO** em DOS para as placas tipo SATURN (I-001/A) pode funcionar na memória auxiliar de 64K no Apple IIe. O procedimento é o de configurar o PSEUDO-DISCO com 64K no slot #3. <START>

A placa TIMEMACHINE II é incompatível com **REPORTWORKS** (G-027), mas o programa passa a funcionar se fecharmos o jumper #2 (modo Appleclock). Infelizmente, APPLEWORKS não reconhece o relógio no modo Appleclock. Uma solução temporária seria de instalar uma chave externa. <JOAQUIM>

O programa **PFS: REPORT** (D-043/B) necessita de um arquivo de armazenamento temporário chamado "SORTWORK" que não se encontra no acervo. Trata-se de apenas um arquivo vazio de PFS que pode ser criado a qualquer hora. <PAPA DOC>

O Demo no **SHAPE MECHANIC** (B-011/B) não esta funcionando. Para consertá-lo, transfira "F.SQUARE.SMALL" de B-012/A para B-011/B.

SPEED STAT (D-168/B) exige 2 drives.

Há um defeito do módulo Anova do **STATS PLUS** (D-158/A).

O item 8 da SELECAO DO GANCHO (**SUPER DISK COPY 3.7**) às vezes não funciona quando acionado via "warm boot". A solução é a de desligar e ligar o micro novamente para limpar a memória.

No **SUPER SLIDE SHOW** (D-036/B) aperte a tecla "X" durante a apresentação para ver desenhos de moças bonitas. <KURU-KURU>

Para iniciar o jogo **THE BODY IN FOCUS** (D-200), utilize a tecla "->" (flecha p/direita) equivalente a "Green Key". As teclas "vermelhas" para os sistemas do corpo são "2/4/7/8/Q/R/Y/I". As teclas "azuis" para Close-up são "X/C/V" e use as teclas "B/N/M", para examinar detalhadamente. A tecla "roxa" ("G") chama o jogo que fica no lado B.

THE BODY TRANSPARENT (D-116/B) está com defeito no módulo de demonstração, quando mostra a localização dos orgãos. O programa funciona sem problemas.

O programa **THINK TANK** (D-139 e G-012) necessita de 2 drives.

TIME IS MONEY (D-111/B) só pode ser configurado para 80 colunas no Apple IIe. Esta configuração no II+ deixa a tela bagunçada.

TRIPLE-DUMP (B-007 e B-010) não funciona com as etiquetas de trava de gravação.

O programa MULTI-CAT que se encontra no **UTILITY CITY** (B-002/A) não funciona na impressora LX-80. Na linha 333 do programa troque CHR$(9) para CHR$(15) para resolver o problema. Na página F-12 do manual da impressora LX-80 há maiores explicações sobre as características especiais do CHR$(9). <MACIEIRA*****>

Existem problemas na impressão de relatórios com **VIP PROFESSIONAL** (G-068/069). Por exemplo, o HACKER 'BUDHA' não conseguiu imprimir nenhuma planilha com fórmulas.

O **VISITERM** (já retirado do acervo) só funciona com o Apple Communications Card (RS-232 antigo do Apple) e não com o Super Serial Card. <TUPAC-AMARU>

Lembramos aos usuários do **WORDSTAR** (A-001/B) que fornecemos este programa configurado para um micro com teclado que permite maiúsculas e minúsculas. Se o seu teclado não tiver letras minúsculas, será necessário fazer uma reconfiguração usando o programa INSTALL. Para receber o INSTALL, basta nos enviar um disquete virgem com um bilhete explicativo junto com uma encomenda mensal e nos o forneceremos sem ônus.

WORDSTAR 3.33 (A-039/A) só pode ser configurado pelo GP INSTALL (A-039/B) e este não permite configurar o programa para maiúsculas via software (como existe na versão 3.02). Quem não tiver maiúsculas/minúsculas no teclado poderá providenciar a "Shift-Key Modification" (recomendamos muito), ou poderá nos devolver A-039/A para regravação com A-002/B. Neste caso, regravaremos GP INSTALL com o programa de instalação da versão 3.02 de WORDSTAR. Inclua um bilhete com o disquete indicando a regravação desejada. Por este motivo, recomendamos a versão 3.02 (A-001/B) para quem tem um Apple II+ e a versão 3.33 apenas para quem tem um Apple IIe ou equivalente (por exemplo: TK 3000).

JOGOS

No **ALICE IN WONDERLAND** (S-127) para ver o menu segure o botão do joystick e empurre a alavanca para baixo.

AUTOBAHN (M-004/B) também funciona com o joystick (teclar "P" antes de jogar). <MAQ>

Há versões do **AZTEC** desprotegido, onde sempre entramos no nível mais difícil, independentemente da opção escolhida. Na versão do Clube (S-110/B), este problema já foi corrigido.

No **BLACK BELT** (S-036/B) você deve deixar o item #5 como "off" e tirar a etiqueta de trava de proteção. <EDDIE DICKINSON>

Houve um comentário no jornal N.Y. Times que o **BRIDGE BARON** (M-075/A) é o programa mais avançado do país sobre Bridge e que este ganhou o primeiro torneio de Bridge entre computadores.

O jogo **BRIDGE TUTOR** (P-027) está com um defeito de fabricação. Algumas opções apresentadas no menú não existem no disquete. Conseguimos verificar que os arquivos no disquete são compilados, impossibilitando uma alteração simples no programa para eliminar essas opções do menus. Como não temos nenhum outro programa similar no acervo, resolvemos deixá-lo como esta por enquanto.

No **CAPTAIN GOODNIGHT** (S-062) os códigos secretos foram modificados para um único código, a letra "O". Após ligar a máquina de destruição, aparece um relógio indicando o tempo que você tem para sair da ilha antes dela explodir.

O **CAVERN CREATURES** (M-024/A) pode ser operado pelo teclado, (teclar "K"). As teclas de direção são as flechas e "A", "Z". <MAQ>

Para saber a surpresa no **CAVERN CREATURES** (M-024/A), boote DOS e depois tecle "BRUN AP". <PEL>

No **CHAMPIONSHIP LODE RUNNER** (S-026/A) siga a seguinte receita para poder mudar de nível: Coloque no drive o LODE RUNNER original (S-001/A). Com CTRL-R e CTRL-E passe para o modo de edição. Tecle "P" (play) e depois o nível que você deseja jogar no CHAMPIONSHIP (por enquanto vai aparecer o nível do LR normal). Troque então no drive o LR normal (S-001/A) pelo CHAMPIONSHIP (S-026/A). Propositalmente deixe-se capturar por um dos homenzinhos. O nível que aparecerá agora é o nivel desejado no CHAMPIONSHIP. E' cansativo, mas você obtem o resultado pretendido. (Pesquisa feita por Walter Carvalho, 13 anos). <RODAN>

O **CHOPLIFTER** (S-012/B) pode ser jogado com o teclado, usando CTRL-V para levantar/pousar e CTRL-A para mudar de direção.

O GANCHINHO preparou dicas de como passar os níveis 6 e 7 (últimos) do **CONAN** (S-028). Para solicitar cópias (2 páginas), acrescente o ítem "Dicas Conan" na Quota Mensal Normal em qualquer encomenda.

No **CONAN** (S-028) você pode ganhar mais vidas tocando nos pássaros (mas não no morcego!). <PEL>

O **CREATE WITH GARFIELD** (S-152/A) tem um DOS especial e não foi possível colocá-lo no Grupo M. Este programa não consegue inicializar um disquete de dados, mas felizmente podem ser utilizados disquetes com formatação normal em DOS.

No **CROSSCOUNTRY USA** (S-074) pode-se usar CTRL-A para chamar o "Game Maker" e CTRL-D para ver o Demo. <CORONEL KLINK>

CRYPT OF MEDEA (S-108) não funciona no IIe.

A aventura **DARK CRYSTAL** pode ser modificada para funcionar no IIe/IIc. No S-021/A há um arquivo "DARK". Basta acrescentar a linha "90 POKE 2053,93". <BIG MOUSE>

No **F-15 STRIKE EAGLE** (S-075/A) o jogo solicita códigos de verificação. Segue a tabela completa: 0-G, 1-E, 2-A, 3-M, 4-C, 5-D, 6-F, 7-E, 8-M, 9-P, 10-J, 11-C, 12-E, 13-C, 14-P, 15-M.

O **FLAK** (S-017/B) não funcionará se houver alguma placa no slot #4, pois o jogo funciona com o "Mockingboard". A única solução é de deixar este slot vazio.

O **G.I. JOE** (S-102) aparentemente não funciona com a interface de drive da CCE. Esta placa tem 1 Eprom ao invés dos 2 Proms que existem no tipo mais comum. <CORONEL KLINK>

No **GHOSTBUSTERS** (S-030/A) compre o detector de Marshmellow. Na hora em que ele aparecer, tecle "B" e ele irá embora e você ganhará US$ 2.000 (no jogo).

No jogo **HACKER** (M-059/B) as respostas dos níveis de segurança são: (1) MAGNA, LTD. (2) AX-0310479 (3) HYDRAULIC (4) AUSTRALIA. A senha correta para usar no inicio do jogo tambem é AUSTRALIA. <COMPUTRON, SIR LANCELOT e O BATATINHA>

Para mudar os controles do **HARD HAT MACK** (M-018/A), basta dar um CTRL-C. <O BELGA>

No **HERO** (M-036/A), você pode mudar de nível com as teclas de 1 a 5. <O BATATINHA>

INTELLECTUAL DECATHLON (M-078/A) só funciona corretamente sem as etiquetas de trava de gravação.

Há um defeito no módulo #9 ("Instant Replay") no **INTELLECTUAL DECATHLON** (M-078/A). No programa UNIT E<- deverá ser alterada a linha 1145 para: 1145 GET GE$; IF GE$ < >" " THEN 1145 <ETRUSCO>

Não se deve retirar a etiqueta de trava de gravação do lado A de **JUMPMAN** (S-196), pois quando o programa tenta gravar os "High Scores" no disquete, estraga o jogo. <SCANNER #1>

KARATEKA (S-026/B) do Clube não roda Apple IIc. <DR. FREUD>

Existem uma grande variedade de versões de **KARATEKA** na praça. Em um caso, o jogo congela depois de ultrapassar a porta da águia. Numa outra versão, o jogo se encerra assim que você entra na sala da princesa. Com a versão no acervo do Clube (S-026/B), o jogo prossegue até o fim.

O **LODERUNNER'S REVENGE** (S-120/B) só funciona sem a etiqueta de trava de gravação.

O **MICROBE** (S-032/B) não funciona corretamente sem joystick, mesmo na versão com o teclado. <FLYNN>

No **MINER 2049ER** (S-006/A) você pode mudar de nível teclando "#" e depois o número do nível desejado, quando lhe for solicitado o número de jogadores. <SUPER-PIRATAO>

MOEBIUS (S-117/118) não funciona no TK 3000. <RATT>

O **NIGHT MISSION** (M-012/A) também pode ser jogado no teclado (teclar CTRL-K). Controle os flipers com teclas "Z" e "/". <AC/DC>

No **RAINY DAY GAMES** (S-153/A) a opção "OLD MAID" não funciona.

No **RESCUE RAIDERS** (S-031/A), os controles são os seguintes: T - tanque; E - engenheiro; M - homens para combater; A - lança-mísseis; D - carro para destruir base inimiga; Barra de Espaco - soltar homens do helicóptero; H - comprar helicóptero. <O BELGA>

O chip #7 no jogo **SHORT CIRCUIT** (S-003/B) está com defeito. <PEL>

No **SITUATION:CRITICAL** (S-076/B) os recordes são gravados no disquete somente com a opção 4. As teclas ESC + U + H (apertadas simultaneamente) permitem mudar de nível. <COMETA HALLEY>

Para se jogar "Space Invaders" no **SKY FOX** (S-009/B), teclar "CTRL G". <PEL>

O objetivo do **SNOOPY TO THE RESCUE** (S-095/A) na primeira cena é o de chegar ao topo da tela, passando pelos guardas que fazem movimentos na horizontal. Na hora de passar por cima dos números que vem se alterando, você deve congelá-los, apertando RETURN ou o botão #1. No último número, você deve ter o cuidado para deixar

que a soma de todos os números seja igual ao número que aparece na parte superior da tela. As demais cenas funcionam duma forma semelhante. Utilize CTRL-N para mudar de nível.

As teclas de comandos para o **SPARE CHANGE** (S-011/A) são: CTRL-Z para escolher o grau de dificuldade, CTRL-C para mudar as teclas e CTRL-U para ver os "high scores". <PEL e COMPUTRON>

SUPER BUNNY (S-011/B) também funciona com o joytick (teclar "P" antes de jogar). <MAQ>

Como sair do navio no **SWISS FAMILY ROBINSON** (P-010/B)? Em primeiro lugar, é preciso ir até o porão ("GO BELOW"). Depois, abra o baú de ferramentas ("OPEN TOOLCHEST"). Retire as ferramentas necessárias ("TAKE SAW", "TAKE NAILS", "TAKE HAMMER", "TAKE SHOVEL"). Vá para o convés (GO TOPSIDE"). Serre as barricas, pegue as tábuas e pregue-as ("SAW BARRELS", "TAKE PLANKS", "NAIL PLANKS TO BARRELS"). Coloque o barco no mar e parta na direção SUL ("LAUNCH BOAT TO SOUTH"). <MANOWAR e COMPUTRON>

TACTICAL ARMOUR COMMAND (M-050/A) não funciona se tiver qualquer placa no slot #4.

SHE-RA nos enviou uma página com um resumo dos fatos mais importantes para o jogo **THE HALLEY PROJECT** (S-093/A). Os interessados deverão levantar o braço direito, gritar "Pela honra de Grayskull!" e solicitar este resumo na Quota Mensal Normal (manuais) em qualquer encomenda, sob o título "Resumo Halley" (1 página). A SHE-RA também informou que este jogo pode ser operado pelo teclado usando as teclas I, J, K e M com REPT.

COLOSSUS nos enviou uma explicação completa (e muito bem feita) sobre as 8 fases do jogo **THE GOONIES** (S-092/B). Quem quiser uma cópia, deverá indicar "Dicas Goonies" (8 páginas) na Quota Mensal Normal (manuais). Não é preciso levantar o braço neste caso.

SHOGUN nos forneceu 4 paginas com os mapas estelares para o jogo **THE HALLEY PROJECT** (S-093/A). Os mapas foram feitos por ele a partir das telas. Já acrescentamos esses mapas ao manual. SHOGUN forneceu também algumas dicas:

PLANETAS SEM LUA	: Vênus, Mercúrio
LUA COM ATOMSFERA	: Titan de Saturno
PLANETAS SEM ATMOSFERA	: Mercúrio, Plutão
PLANETAS INTERNOS	: Mercúrio, Vênus
CHARON	: Lua de Plutão

Para iniciar **THE INCREDIBLE HULK** (S-050), tente "Lean Chair".

O **TRACK & FIELD** (S-017/A) só funciona até a 5a modalidade. <ZORK>

No **WILLY BYTE** (S-103) não deve ser colocada a etiqueta de trava de gravação no lado 2.

HARD

JARARACA encontrou dificuldades para compatibilizar a placa 16K da CCE com a placa **128K**, mesmo da própria CCE. Vale o alerta para quem tem a 16K da CCE e pretende comprar uma expansão de 128K.

Muitos associados **estão** mudando de micro, passando do II+ para um IIe e na hora de colocar as placas no novo micro, descobrem que a placa **CP/M** não funciona. As vezes trocando um CI, resolve-se o problema. Na posição U2, troque o 74LS05 por um 74LS04.

Alguns drives tipo slim utilizam uma lâmpada e um sensor de luz para verificar se há etiqueta de trava de gravação nos disquetes. Para evitar **desgravações inesperadas**, utilize selos metalizados, ou pinte as etiquetas com um pincel atômico preto. <ANACREONTE>

Se você tiver 2 drives, não deixe um **disquete esquecido** no drive 2, pois ele poderia ser acionado acidentalmente e você poderia perder horas de trabalho. <PINK>

As Oficinas Autorizadas da **Elebra** só consertam os aparelhos da empresa sob garantia, mediante a apresentação da NF e do "Certificado de Garantia" que deveria vir junto com o produto. No meu caso, não recebi tal certificado e para conseguir o serviço prometido, gastei um bom tempo em negociações com a Assistência Técnica da Elebra e a Oficina Autorizada. Na hora de comprar qualquer equipamento, vale a pena verificar junto ao fabricante exatamente como funciona a garantia. <COMPUTERNICK>.

As impressoras da marca **Epson** são famosas pela qualidade do produto e baixíssimo índice de defeitos e quebras. Entretanto, já conhecemos vários casos de quebra do pino plástico que segura a mola das garras do trator. A solução imediata é a de utilizar um elástico para prender o papel. As outras opções são de mandar buscar substitutos no Exterior, ou adaptar as garras da Grafix (fabricada pela Scritta) que é equivalente ao MX.

ORTIGAO e ANACREONTE informaram que conseguiram recuperar **fitas para impressoras** aplicando o spray WD40 (óleo fino lubrificante). Não sabemos se muitos associados utilizam este macete, mas gostaríamos de registrar nossas dúvidas sobre essa prática. Acontece que as fitas fornecem lubrificação para as agulhas da impressora e não sabemos se o WD40 é apropriado para este fim. Já que as fitas de reposição não são muito caras, achamos melhor trocar a fita quando ela ficar gasta.

CRISTOVINHO alertou que não se deve usar WD40 para "renovar" **fitas usadas** (para impressoras). Os técnicos da Rede Ferroviária condenaram esta prática, após perderem vários cabeçotes. O WD40 endurece dentro do canal de lubrificação para as agulhas, queimando assim as bobinas.

Seu **joystick** não funciona direito no seu micro, mas funciona no micro do seu amigo? Verifique o chip NE558 que fica na placa principal perto do conector do joystick. Este CI do fabricante "XAR" (um "X" estilizado impresso no CI) não tem a especificação correta para usar no Apple. O CI da Signetics (um "S" estilizado impresso no CI) funciona corretamente. <START>

As vezes quando uma certa interface não queria funcionar, resolvi o problema **limpando os contatos** dourados com um pano úmido e às vezes com Brasso. Contatos sujos são facilmente identificados (parecem sujos mesmo), mas você deve tomar cuidado para não esfregar muito ou usar produtos abrasivos, pois a camada dourada desfolha facilmente. <GANCHO>

SUBMARINO ofereceu uma outra sugestão para **limpar os contatos** de placas, utilizando SELEMATIC, ou um produto similar. Além de limpar, este produto deixa uma camada de silicone (seco) para evitar oxidação e dar bom contato.

A melhor maneira de **limpar contatos** de placas é com Borracha de Apagar. Dou preferência aquela de 2 cores (azul e vermelho), usando um ou outro lado, conforme o caso. <RODAN>

Há um tempo atrás a Scritta Eletrônica lançou a impressora **Grafix MTA**, com um preço muito abaixo das demais na praça e com o mesmo porte. Muitos associados compraram este modelo e somente depois descobriram que a impressora não tem retrocesso lógico ("Back Space") e não imprime gráficos do PRINT SHOP '86 (D-175/B). Na Carta Circular de julho/87 informamos que esta impressora permite imprimir até 480 pontos por linha e consequentemente os gráficos que utilizam densidade dupla (960 pontos por linha) não funcionam.

APPLEPLEASE mandou uma dica de como configurar o 3D CHART (D-189/A) e ALPHACHART (D-206) para a impressora **Grafix MTA**. Deve-se selecionar o modelo "Epson MX-80 with Graftrax" no modo "Light" com magnitude horizontal com fator "1".

Para fazer uma Impressora **Monica** escrever caracteres em português basta desligar o estrape 3 que encontra-se dentro da mesma. Para maiores detalhes olhe o "Guia do Operador" na página 13. Depois basta usar aquela Tabela de Caracteres do Magic Window para conseguir digitar os caracteres, ou então:

SHIFT M : Ç　　SHIFT L : Ã　　SHIFT K : Õ

SHIFT m : ç　　SHIFT l : ã　　SHIFT k : õ

Crase : digite CTRL-B H (MW) e a "p" minúsculo
Acento agudo : digite a letra, CTRL-B H (MW) e SHIFT 7
Acento circunflexo : digite a letra, CTRL-B H e SHIFT M maiúsculo
<JOLUPE>

Quer saber se você dispõe de **minúsculas** no seu micro? Tecle o seguinte programinha em modo imediato: "FOR X=97 TO 122: PRINT X, CHR$(X): NEXT". Se a letra "a" minúscula surgir no número 97, você tem minúsculas e pode utilizar um editor de Applesoft (por exemplo, GPLE: B-008/A) para incluir minúsculas dentro de strings nos seus programas.

PAPA DOC descobriu como montar um "**monitor** a cores de pobre-rico". Ligue o computador (saída de vídeo composto de 40 ou 80 colunas - aquele plug RCA atrás do micro) na entrada de vídeo de um vídeo-cassete. O televisor fica ligado no VCR na forma normal (pela antena). A imagem ficará muito mais nítida.

Você tem uma expansão de memória de 64K tipo **Saturn**? Você pode observar que há 8 soquetes vazios na placa. Basta colocar 8 CI's tipo 4164 (de preferência de 150 nanosegundos) que custam uns US$ 5 cada para converter sua placa para 128K. <ESCARMOUCHE>

O sistema de **som** dos Apples não chega a ser grande coisa, mas você ficará agradavelmente surpreso se ligar a saída a uma caixa com um alto-falante comum de 4 a 6 polegadas, sem nenhum amplificador. Um soft do tipo ELECTRIC DUET (D-008/A) ganha brilhos impossíveis de serem imaginados com o acanhado falante do 2" original do equipamento. <VAQUEIRO>

BLACK STAR descobriu que muitos jogos permitem a saída de áudio via conector do gravador, acionado com CTRL-S. Para melhorar o nível e qualidade do **som** você pode usar um amplificador.

Muitas vezes os "**teclados inteligentes**" que são incorporados ao Exato Pro e Unitron TI atrapalham a operação de certos programas. Já publicamos no passado a dica que a parte "inteligente" pode ser desligada nesse micros, apertando a tecla ESC durante o boot. Agora recebemos a informação de que este mesmo efeito pode ser conseguido no TK 3000, apertando as teclas CTRL + PROG durante o boot. Para conseguir isto, o Eprom que fica na placa principal do micro perto do conector do joystick deve ter o código "MATC 07" (ou número maior).

Perdi cerca de 30 disquetes acondicionados há um ano em caixas plásticas do tipo **Tekbox**. Aqui em Belém a temperatura e umidade são altas e alguns disquetes começaram a soltar o óxido magnético, sujando o cabeçote terrivelmente. Consegui salvar alguns programas, mas perdi muitos. Tomem cuidado com seus disquetes! <JO BECK>

Os programas PRINCE (D-157), DAZZLE DRAW (G-015/A) e PRINTMASTER (D-151) não funcionaram no **TK 3000** com a placa Super Paralela, mas com o Grappler+ no mesmo micro funcionaram corretamente. O GPLE fica esquisito, não aceitandO editar uma linha cujo número seja maior que 20.000 e ás vezes some completamente. <MACIEIRA**>